



REGULAMENTO - JUST DANCE

1. INTRODUÇÃO E VISÃO GERAL

O Evento realizará um campeonato de Just Dance 2022 , onde se aplica todo o regulamento contido abaixo. Trata-se de uma competição usando o Just Dance® UNLIMITED (“Jogo”). Todas as leis e regulamentos federais e nacionais se aplicam ao ambiente onde será produzida a competição.

Cada participante deve confirmar que leu, compreendeu e aceitou todas as regras e condições estabelecidas neste documento. Ao participar, todos os competidores concordaram com as regras estabelecidas neste documento.

1.1. DEFINIÇÕES

1.1.1. VALIDADE

Este é o único regulamento que se aplica ao torneio, os respectivos participantes em todas as partidas e etapas. Ao participar no torneio, os participantes declaram e garantem que compreendem e aceitam todas as regras contidas neste documento.

1.1.2. PARTICIPANTES

Um participante é um jogador(x) que faz parte do torneio. Qualquer membro registrado é considerado elegível para responder por todas as penalidades e infrações das regras descritas.

1.1.3. FUSO HORÁRIO

Todas as partidas ocorreram no horário de Brasília, tendo como referência o fuso horário UTC-03. É responsabilidade de todos os participantes verificar e consultar a programação de seus jogos.

1.1.4. USO DE DADOS

Cada participante permite a utilização de dados pessoais e de jogo pela comissão organizadora do torneio, de acordo com as leis de proteção do uso de dados privados.

1.1.5. DIREITOS DE BROADCAST

Broadcast se refere a uma transmissão ao vivo ou gravada feita durante o torneio em qualquer plataforma e durante qualquer estágio. A organização do torneio tem o direito de permitir a transmissão oficial para qualquer pessoa ou parceiros. Um participante não pode negar a participação em um jogo transmitido pelos organizadores do torneio e seus parceiros de negócios.



1.1.5.1. Transmissão Oficial

Qualquer partida e/ou classificatória da série de torneios está sujeita a ser selecionada para fins de transmissão. Os oficiais do torneio informaram às equipes se sua partida foi selecionada para transmissão. Os participantes concordam em cooperar plenamente com os Oficiais do Torneio para que estes jogos sejam transmitidos.

2. REGISTRO E ELEGIBILIDADE

2.1. REGISTRO

Para se inscreverem na primeira etapa, todos os participantes devem:

- Se inscrever no link <https://www.e-candangao.com.br/inscricoes/>
- Comparecer no dia do evento e fazer a inscrição pessoal com o organizador do torneio (caso ainda restem vagas).

2.2. ELEGIBILIDADE DOS JOGADORES(x)

Todos os jogadores(x) devem cumprir os seguintes requisitos:

- Para participar de qualquer jogo, o jogador deve ter no mínimo 13 anos de idade completos até o fim da data de inscrição;
- Ser residente no Distrito Federal e entorno ou se disponibilizar a custear a viagem em caso de classificação;

Os jogadores(x) que não cumprirem suas responsabilidades estão sujeitos a sanções e penalidades.

Os menores de 18 anos até o ato da inscrição deverão preencher requerimento de autorização dos responsáveis legais ou judiciais fornecidos pelos organizadores da competição.

2.2.1. NOME DOS JOGADORES

Apelidos não podem:

- Ser semelhante ou idêntico a qualquer marca ou marca registrada que você não possua pessoalmente;
- Estar protegido por direitos de terceiros que o usuário não tenha permissão para usá-lo;



- Nomes discriminatórios, incluindo, entre outros, qualquer idioma relacionado à etnia, nacionalidade, raça, gênero, religião e / ou orientação sexual.

Restrições adicionais podem ser aplicadas em etapas posteriores do torneio, que serão comunicadas a todas as equipes e jogadores que avançarem para as etapas posteriores.

2.3. REGIÕES E TERRITÓRIOS

A lista de completa de regiões e territórios elegíveis para participação pode ser consultada no Anexo C.

2.4. DOCUMENTAÇÃO

A qualquer momento, o evento pode solicitar aos participantes que forneçam alguma documentação em um país elegível para determinar se podem competir. A relevância do referido teste ou documentação será determinada pela Federação.

2.5. FUNCIONÁRIOS E VÍNCULO DE INTERESSE

Funcionários e suas respectivas afiliadas, subsidiárias, representantes, agências de marketing e publicidade, serviços terceirizados utilizados no torneio, e empresas e membros da mesma família ou pessoas que vivam na mesma residência que esses funcionários não estão autorizados a participar deste torneio.

2.6. INFORMAÇÕES DE REGISTRO

No processo de inscrição, os participantes devem responder às perguntas solicitadas. Esses dados serão protegidos de acordo com as leis de proteção de dados pessoais.

3. ESTRUTURA DO TORNEIO

As seguintes etapas estarão presentes:

- Classificatória;
- Quartas de final;
- Semifinais;
- Grande Final;



3.1. CALENDÁRIO GERAL

Os Horários estão sujeitos a alterações a critério da Federação em qualquer momento se necessário para o bom andamento do torneio, respeitando a razoabilidade.

Inscrições

Início das inscrições

Encerramento das Inscrições

Classificatórias

Chaveamento gerado pelo organizador, jogos MD1 (Eliminação simples). A Rodada “Quartas de Final” será a última.

Semifinais

Semifinais – Md3 (Eliminação simples)

3º lugar – Md3 (Eliminação simples)

Final

Final - MD3

*Mais detalhes sobre a estrutura do torneio no Anexo A.

3.2. PRESENCIAL

O evento acontecerá de forma presencial do início ao fim.

4. FORMATO E REGRAS DE PARTIDA

Consulte o Anexo A para ver as regras, o formato e as configurações de jogabilidade deste torneio.

5. PREMIAÇÃO

Os prêmios a seguir serão atribuídos conforme indicado abaixo, com base na classificação final. Todos os prêmios listados abaixo serão distribuídos aos

participantes elegíveis em até 120 dias úteis após o término da Campeonato. O pagamento será Real e sujeito a encargos e impostos da região (Brasil) onde os servidores do jogo estão localizados.

6. VIOLAÇÃO DE REGRAS

Consultar Anexo B para mais detalhes.

7. DIREITO E PROPRIEDADE INTELECTUAL

Ao participar do torneio, você concorda que qualquer material de apoio enviado em relação a você, foram criados legalmente e são trabalhos originais. Você declara e garante que os materiais não infringem ou se apropriam indevidamente dos direitos de propriedade intelectual de terceiros, seus empregados, parceiros, acionistas, agentes, gerentes, diretores, oficiais, e suas respectivas afiliadas (coletivamente, as "Partes da Federação") isentas de quaisquer danos, perdas, custos (incluindo honorários advocatícios), responsabilidades e causas de ação decorrentes de ou em conexão com violação real ou alegada de direitos de propriedade intelectual de terceiros pelo uso autorizado dos materiais.

Você concede às Partes do evento o direito absoluto, mundial e irrevogável e a permissão irrestrita de usar o conteúdo de qualquer gravação (incluindo vídeo, voz e formatos escritos) feito ou feita durante sua participação no evento, para usar, reproduzir, distribuir, modificar e exibir palavras, escritos, semelhança, imagem, voz, nome e aparência, como tal, podem ser incorporados em quaisquer documentos, fotos, gravações de vídeo, fitas de áudio, imagens digitais e semelhantes, incluindo qualquer trabalho derivado dos mesmos, feitas em nome de uma parte da Federação em conexão com sua participação, incluindo seus materiais de argumento de venda (doravante coletivamente denominados "Gravações"). Você concorda que as Partes da Federação têm o direito absoluto de criar tais Gravações em conexão com o presente e que possui propriedade total de tal material e pode usar tal material para qualquer propósito consistente com seus fins comerciais, incluindo usos promocionais, comerciais, educacionais e de testemunho em vídeos,

publicações, anúncios, comunicados à imprensa, sites ou qualquer outro material promocional, depoimento, comercial ou educacional em qualquer meio. Você reconhece que não receberá qualquer compensação pelo uso de tais imagens, vídeo, semelhança, aparência ou conteúdo, e as renúncias e liberações que você concede ao participar são em consideração à administração do torneio permitindo sua participação no evento e qualquer boa vontade ou publicidade que você obtém como resultado de sua participação.

Você entende que as “Gravações” devem ser de propriedade exclusiva das Partes do evento, incluindo, se aplicável, suas respectivas afiliadas, parceiros comerciais e representantes; nem você nem qualquer terceiro terá quaisquer direitos de possuir ou usar as Gravações de qualquer forma, a não ser autorizado pela mesma. Na medida em que quaisquer nomes, logotipos ou marcas (doravante as "Marcas") estejam incluídos nas Gravações, você concede, em nome do titular de tais Marcas, às Partes da Federação, um título não exclusivo, não transferível, licença limitada para usar as Marcas, somente como aparecem nas Gravações e como as Gravações são posteriormente usadas em mídia de marketing e promoção. Você representa e garante que tem autoridade para conceder tal licença em nome do titular das Marcas. As Partes da Federação não usarão, registrarão ou tentarão registrar em qualquer jurisdição qualquer uma das Marcas. Todo o uso das marcas e todo o fundo de comércio associado a elas reverterá exclusivamente para o benefício do titular de tais marcas, e o titular terá todo o título de direito e interesse nas e para as marcas.

8. REGRAS ESPECÍFICAS

Consulte o Anexo D para mais detalhes.

9. TERMOS E SIGNIFICADOS

- Melhor de (Md) - É uma sequência de jogos onde a equipe que vencer a maioria dos jogos ganha a série, ex:
 - Melhor de 1 (Md1) - A equipe que ganhar a partida é a vencedora;
 - Melhor de 3 (Md3) - A equipe que ganhar 2 partidas primeiro é a vencedora;
 - Melhor de 5 (Md5) - A equipe que ganhar 3 partidas primeiro é a vencedora;
- Check in - É o tempo que a equipe tem para confirmar sua participação no campeonato; WO/ No show - Significa que uma equipe foi desclassificada do campeonato
- Forfeit - Desistência; Eliminação única/Single Elimination - Formato onde a equipe será eliminada se perder uma única vez. Eliminação dupla/Double Elimination - Formato onde a equipe precisa perder duas vezes para ser eliminada. As equipes começam na chave dos Vencedores(Upper) e ao perder uma vez caem para a chave de Repescagem(Lower);



- Upper/Superior - É a chave da Tabela onde as equipes se enfrentam até perder uma vez;
- Lower/Inferior - É a chave da Tabela onde as equipes que perderam uma(1) vez se enfrentam;

10. COMUNICAÇÃO

O Instagram é o principal meio de comunicação e suporte para o torneio. Os participantes podem entrar no perfil oficial para estarem cientes dos anúncios, das mudanças nas regras e poderem se comunicar com administradores e outros participantes. As notificações serão feitas exclusivamente neste servidor. É responsabilidade de cada representante garantir que está ciente das informações publicadas oficialmente. Qualquer comunicação com o E-candangão é confidencial. Todos os e-mails e mensagens enviados ao evento são considerados oficiais e confidenciais e não podem ser compartilhados com terceiros. Os administradores têm o direito de ignorar qualquer mensagem que seja enviada por um meio de comunicação não oficial.

11. INTERPRETAÇÃO E ATUALIZAÇÃO DO REGULAMENTO

11.1 DECISÕES FINAIS: Todas as interpretações das regras, penalidades e demais decisões são uma prerrogativa da Comissão Técnica e são finais

11.2 IMPREVISTOS: A falta de tipificação específica neste documento não impede que a Comissão Técnica aja e tome decisões sobre qualquer assunto não previsto. No intuito de preservar a integridade competitiva, a Comissão Técnica pode criar novas políticas complementares a estas Regras, bem como criar novas consequências punitivas e readequar elementos, incluindo, retirando ou alterando o conteúdo destas regras do regulamento.



ANEXO A:

REGRAS DE TORNEIO

A1. REGRAS GERAIS

A1.1 – Horário de Início do torneio e Check-in

O horário de início de cada partida classificatória será a partir das 13:00. Cada rodada prosseguirá conforme os adversários forem determinados até que a partida seja concluída. Cada partida terminará no mesmo dia em que começar.

Os participantes que não realizarem o check in no horário determinado estarão automaticamente desclassificados.

A1.2 - Pontualidade

Todas as partidas do circuito precisam começar conforme estipulado pelo evento. Todos os participantes precisam estar prontos para jogar com pelo menos 15 minutos de antecedência do horário marcado para a partida.

● W.O

Todos os participantes possuem o tempo limite de 10 minutos de tolerância após o horário estabelecido como início da partida. Se o participante não comparecer na hora marcada e não responder às mensagens do árbitro, o participante receberá uma derrota por desistência.

A2. ENTREVISTAS, CONFERÊNCIAS, FOTOS, VÍDEOS E ETC

O evento poderá solicitar que um ou mais participantes façam parte de entrevistas (pré-jogo / pós-jogo e / ou longas ou curtas sessões de entrevista), uma conferência de imprensa ou uma sessão de autógrafos, fotografias ou sessão de vídeo, media day e gravações de conteúdo, os participantes não podem negar isso e devem comparecer. Os participantes receberão um cronograma de mídia previamente informado sobre a natureza, duração e cronograma de qualquer atividade deste tipo que leve mais de 5 minutos.

Os participantes podem indicar representantes de mídia para a realização dessas obrigações, caso não haja a escolha, a Federação escolherá sem direito a revogação.



A3. ESTRUTURA E FORMATO

O torneio será disputado entre 32 participantes que irão se inscrever e jogar as etapas abaixo:

As seguintes etapas estarão presentes:

- Fase Classificatória;
- Quartas de final;
- Semifinais;
- Grande final;

A3.1 - CLASSIFICATÓRIA

Os participantes serão divididos em chaves de acordo com o número de inscritos no dia do evento.

- Dia 16/03/2024 A
- partir das 13:00;
- Melhor de 1(Md1);
- Eliminação Simples;

A3.2 - Quartas de final

Os participantes que passarem da classificatória irão disputar as quartas de final

- A partir das 14:00;
- Melhor de 1(Md1);
- Eliminação simples;

A3.3 – Semi final

- A partir das 15:00;
- Melhor de 3(Md3);
- Eliminação simples;

A3.4 - GRANDE FINAL e DISPUTA DE TERCEIRO LUGAR

- Horário Estipulado: 16:30
- Terceiro Lugar Md1;
- Grande Final Md5;

A4. EQUIPAMENTO

A organização irá fornecer os equipamentos básicos necessários para a realização do campeonato.



Todos os participantes são responsáveis por todo o equipamento pessoal que trouxerem para jogar o torneio, o evento não se responsabiliza caso o equipamento seja danificado ou caso venha a ser perdido durante o evento.

Todos os participantes são responsáveis por cuidar do bom estado dos equipamentos fornecidos pela organização e estão sujeitos a pagar por qualquer prejuízo causado aos equipamentos durante o campeonato.

A5. PROBLEMAS

● ERROS DE JOGO (SOFTWARE BUGS)

O Evento não se responsabiliza por bugs encontrados durante o torneio/evento. No caso de um bug que interrompa o jogo, os competidores alertarão um administrador do torneio para resolver o problema. Nenhuma decisão ou ação deve ser tomada sem confirmação por parte de um administrador.

● FORFEITS

Um competidor que não se apresentar para uma partida 10 minutos após o horário de início padrão perderá a partida (*forfeit*). Há um período de carência de cinco minutos entre os jogos da melhor de três séries.

A6. PAUSAS TÉCNICAS

O competidor deve solicitar o pause antes de pausar a partida e informar o motivo do mesmo, para um administrador. A pausa técnica não pode passar mais do que 10 minutos de duração.

Razões que justificam a pausa técnica:

- Mau funcionamento de hardware ou software;
- Saúde;

Os participantes não têm permissão de retomar o jogo após uma pausa técnica. A partida só poderá ser retomada se tiver o ok de um administrador.

A7. REMAKES

Apenas será considerado a possibilidade de remake da partida caso:



A partida seja criada incorretamente (música errada, configurações de partida);
Se houverem problemas de queda ou travamento do jogo impedindo o prosseguimento da partida;

*Não será permitido remake por problemas técnicos dos participantes se a partida já estiver em andamento, exceto em casos de *fair play* de ambos os participantes.

Anexo B: CÓDIGO DE CONDUTA

Este Código de Conduta se aplica a todos os participantes. O Evento se reserva ao direito de aplicar penalidades, sanções ou desclassificações de qualquer participante do torneio por seu próprio julgamento, a qualquer momento e pelo motivo por ela determinado.

B1. COMPORTAMENTO DOS PARTICIPANTES

Todos os participantes comprometem-se a se comportar de maneira adequada e respeitosa com o evento, bem como com todos os participantes, espectadores, imprensa, equipe do torneio, parceiros e seus administradores. Qualquer tipo de intimidação ou assédio deve ser relatado a qualquer administrador. O assédio envolve, mas não está limitado a declarações ou ações ofensivas relacionadas a gênero, identidade e expressão de gênero, idade, orientação sexual, deficiência, aparência física, tamanho do corpo, raça, religião, etc. Quem violar este código de conduta será penalizado, sendo considerada a expulsão do torneio e possivelmente conduzida a processo criminal.

Esses pontos aplicam-se a atividades de interação e troca ao vivo, online e offline, comportamento em redes sociais, concursos transmitidos ao vivo, comportamentos anteriores, que incluem denúncias feitas. Espera-se que todos os participantes cumpram os padrões de ética esportiva, mesmo quando não participam do torneio.

B2. PENALIDADES

A violação de qualquer ponto destas regras pode resultar em sanções, desqualificação, alteração dos resultados do jogo e perda da premiação. Todos os julgamentos e decisões feitos pela organização são finais e vinculativos (devem ser cumpridos e respeitados). A organização se reserva ao direito de penalizar qualquer participante do torneio, a qualquer momento e por motivos justificados.



No caso de apenas uma infração, os participantes serão punidos ou serão advertidos de acordo com a gravidade da falta. Se continuarem a agir de forma inadequada e desrespeitosa com os outros participantes, eles podem ser desqualificados do torneio.

- As sanções podem incluir, sem ordem específica, o seguinte:
- Warning (Aviso);
- Advertência;
- Perda de partida;
- Perda do jogo;
- Redução de pontos;
- Perda de prêmios;
- Perda de pontos;
- Suspensão;
- Desqualificação;
- Banimento.

O evento tem o direito de anunciar publicamente as sanções aplicadas a qualquer um dos participantes.

B3. ÁLCOOL E DROGAS

O uso de álcool ou drogas pelos participantes é proibido nas instalações de qualquer evento ao vivo (transmissões), e os participantes não podem estar sob a influência de drogas ou álcool durante sua participação.

Fumar, incluindo o uso de e-cigarros e vaporizadores, é proibido em qualquer momento durante o evento ao vivo e nas transmissões oficiais.

B4. DOPING

O doping será considerado o uso de substâncias que possam dar ao participantes algum tipo de vantagem, e o participante se opõe aos testes para determinar se está usando algum tipo de substância ilegal. A lista de substâncias proibidas pode ser encontrada no seguinte link: <http://list.wada-ama.org/>.

Se algum participante consumir alguma substância sob prescrição médica, deverá apresentar a recomendação médica. Em caso de situações específicas, deverão ser encaminhados à comissão organizadora.

B5. APOSTAS

Nenhum participante, participante, treinador, gerente de equipe, equipe ou o evento pode estar envolvido em jogos de azar, fazer parte de grupos de apostadores e/ou sites de apostas, ou fornecer informações que possam beneficiar ou encorajar esta prática, direta ou indiretamente, para qualquer fase do torneio em geral. Qualquer aposta contra sua própria equipe resultará na desqualificação imediata do torneio e banimento de torneios futuros para todos os envolvidos. Qualquer outra infração será sancionada a critério exclusivo da Federação do torneio.



B6. MANIPULAÇÃO DE RESULTADOS

Oferecer suborno ou forçar outras a manipular os resultados de um jogo causará a desqualificação e proibição dos envolvidos de participarem de todos os eventos futuros. Pedir ou tentar alterar os resultados de uma partida com fins lucrativos é considerado manipulação de resultados e todos os envolvidos serão desclassificados.

B7. MODIFICAÇÃO DE PARTIDAS

Qualquer ação ou acordo que coloque o próprio em desvantagem e/ou que prejudique outras partes, é passível de punição. Adulterar o resultado de uma partida, tentar perder uma partida ou limitar os esforços de vencer uma partida também é passível de punição. Qualquer participante ou equipe que não cumprir esta regra poderá ser retirado do torneio, perder os prêmios e levar à suspensão das contas vinculadas ao participante ou equipe. Os seguintes são considerados comportamentos inadequados e proibidos:

- Perder um jogo intencionalmente sem motivo e a qualquer momento;
- Jogar em nome de outro Concorrente, usando uma conta secundária, a qualquer momento;
- Qualquer forma de manipulação de resultados;
- Jogar de forma abnegada, definido como um competidor que não realiza ações razoáveis e justas, para obter uma vantagem sobre seus oponentes em uma partida;
- Concorde em dividir o prêmio em dinheiro entre duas ou mais equipes.

Não é suborno quando os participantes compartilham prêmios que ainda não receberam no torneio atual e eles podem concordar com isso antes ou durante a partida, desde que tal compartilhamento não ocorra em troca de qualquer jogo ou resultado da partida ou a queda de um participante do torneio.

Não é suborno quando os participantes na última rodada anunciada, da parte de eliminação única de um torneio, concordam com um vencedor e em como dividir os prêmios do torneio subsequentes. Nesse caso, um dos participantes deve concordar em sair do torneio. Os participantes recebem os prêmios de acordo com sua classificação final.

O resultado de uma partida ou jogo não pode ser determinado aleatoriamente ou arbitrariamente por qualquer meio que não seja o progresso normal do jogo. Os exemplos incluem (mas não estão limitados a) lançar um dado, jogar uma moeda, queda de braço ou qualquer outro jogo.

Todo caso suspeito de modificação de partida será analisado pela Federação.

B8. COMPORTAMENTO

Os participantes e seus representantes devem tentar resolver qualquer problema com o organizador antes de fazer declarações nas redes sociais que possam prejudicar a marca ou desonrar a reputação do evento. Caso isso não seja possível e o organizador se recuse a realizar qualquer ação, os participantes podem postar declarações nas redes sociais.



Os participantes devem respeitar os outros. Comportamento ameaçador ou inapropriado para com os árbitros e outros participantes não será tolerado. Incidentes e punições serão identificados a critério completo.

B9. IMAGEM DA MARCA

Se um participante pretende prejudicar a reputação do evento ou dos patrocinadores, o organizador tem o direito de desqualificar e proibir todos os envolvidos em eventos ou torneios futuros e de iniciar ações para defender a reputação da marca.

Anexo C: REGIÕES E TERRITÓRIOS

Para ser elegível para participar, os participantes devem ser residentes legais de um dos países abaixo:

- Brasil;

Anexo D: REGRAS ESPECÍFICAS DE JOGO

D1. VERSÃO DE JOGO

Será utilizado o Just Dance® UNLIMITED de Xbox One.

D2. SORTEIO DAS MÚSICAS:

O sorteio das músicas será feito na hora seguindo a tabela do Anexo E organizado pelo coordenador local.

D4. JOGANDO A PARTIDA:

Uma vez que os participantes estiverem no palco e a primeira música sorteada for selecionada, o coordenador local avisará os participantes do início da partida.

Os participantes devem competir para acertar o maior número de movimentos corretos seguindo pelas referências dadas no jogo. Cada movimento gera uma pontuação dependendo do quão preciso os movimentos do participante foram.

Quem tiver a maior pontuação em uma música, ganha a partida. Cada disputa entre os participantes será efetuada por uma MD1 ou MD3.

Em caso de empate na pontuação será sorteada mais uma música.



O torneio será realizado no modo 1X1 e as avaliações de desempenho nas etapas serão realizadas pelo kinect, que se caso venha apresentar problemas, a partida estará sujeita ao remake, com a avaliação e aprovação do coordenador local.

Anexo E: LISTA OFICIAL DE MÚSICAS

E1. MÚSICAS DA ETAPA CLASSIFICATÓRIA:

- All You Gotta Do- The Just Dance Band - JD 2018
- Boys versão clássica - Lizzo - JD 2019
- I Love Rock'n Roll - Fast Forward Highway - JD 2017
- Daisy - Ashnikko
- It's You versão sweat - Duck Sauce - JD 2014
- California Gurls - Katy Perry - JD 3
- Gimme! Gimme! (A Man After Midnight)ABBA - JD 2014
- Shape Of You- Ed Sheeran - JD 2018
- Boom- Reggaton Storm - JD 3
- Havana- Camila Cabello - JD2019
- Djadja- Aya Nakamura - JD2020
- Shaky Shaky - Daddy Yankee - JD2019
- Zenit- ONUKA - JD2021
- I Don't Care- Ed Sheeran & Justin Bieber - JD2020
- Sushi versão clássica - Merk & Kremont - JD2020
- Heart Of Glass - Blondie - JD1

E2. MÚSICAS DAS QUARTAS DE FINAL:

- Thumbs- Sabrina Carpenter - JD 2018
- Boom Clap- Charli XCX - JD 2015
- Built For This - Becky G - JD 2015
- FUN - Pitbull Ft. Chris Brown - JD 2016
- Blame- Calvin Harris Ft. John Nweman - JD 2016
- Just Dance versão sweat- Lady Gaga - JD 2014
- Intoxicated- Martin Solveig & GTA - JD 2021
- Crayon - G-Dragon - JD 2020

E3. MÚSICAS DAS SEMIFINAIS E DISPUTA DO TERCEIRO LUGAR:

- Monster- EXO - JD 2021 (Terceiro Lugar)



Primeira Semifinal

- Come Back Home- 2NE1 - JD 2021
- Stupid Love - Lady Gaga - JD 2021
- New Rules versão extreme- Dua Lipa - JD 2019

Segunda Semifinal

- Bang Bang Bang- BIGBANG - JD 2019
- Naughty Girl- Beyoncé - JD 2018
- Don't Start Now versão extreme- Dua Lipa - JD 2021

E4. MÚSICAS DA GRANDE FINAL

- OMG versão extreme- Arash Ft. Snoop Dogg - JD 2019
- Tumbum versão extreme Yemi Alade - JD 2018
- Animals versão extreme- Martin Garrix - JD 2016
- Nails, Hair, Hips, Heels versão extreme - Todrick Hall - JD 2022
- The Time (Dirty Bit) versão extreme- Black Eyed Peas - JD 2020